

MAESTRO

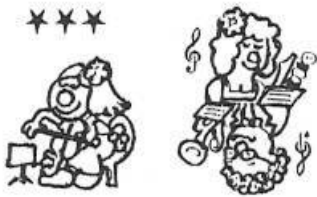
von Rudi Hoffmann

Ausstattung: 1 Spielplan 14 mal Applaus
4 Agenturen 1 Kritiker mit Steckfuß
1 Beutel Chips 56 Musiker (46 Musiker u. 10 Maestri)

Anzahl der Mitspieler: 2-4

Alter: Ab 8 Jahre

Lösen Sie bitte vor dem ersten Spiel die Plättchen vorsichtig aus den Stanzbögen.



Musiker

Maestro

Kurzbeschreibung

Es geht in MAESTRO darum, Musiker in Konzerten auftreten zu lassen. Jeder Mitspieler besitzt eine Agentur, engagiert Musiker und gibt Ihnen Verträge. Treten die Musiker auf, erhält man Pluspunkte. Bleiben Musiker in der Agentur übrig, kassiert man dafür Minus. Wer die meisten Punkte erringt, hat gewonnen.

Spielaufstellung

Alle gezogenen Kärtchen müssen offen liegen

Jeder Mitspieler erhält eine Agentur und einen Maestro, den er auf Feld 10 legt. Alle übrigen Musiker und die Applauskärtchen werden in den Beutel gesteckt. Die Chips werden gut erreichbar neben den Spielplan gelegt, ebenso der Kritiker.

Das Spiel

Zuerst legen, dann nachziehen (1-3 Musiker, wie man will)

Es wird reihum gespielt. Derjenige Spieler, der das hohe C am schönsten singt beginnt. Wer an der Reihe ist, kann zuerst Musiker auf den Spielplan legen und muß dann 1-3 Musiker ziehen und auf beliebige Felder seiner Agentur ablegen. Ob 1, 2 oder 3 muß man vor dem Ziehen entscheiden.

Wie werden die Musiker auf den Spielplan gelegt?

Zuerst der Maestro

Ehe man Musiker in eine Reihe des Spielplans legt, muß dort ein Maestro liegen. Er ersetzt jeden beliebigen Musiker und wird nach freiem Ermessen auf irgendein Instrument gelegt.

1 Maestro pro Reihe und nicht mehr Lückenlose Reihen

Danach können an den Maestro weitere Musiker angelegt werden, und zwar immer so, daß lückenlose Reihen entstehen. Auf diese Weise kann eine Reihe angefangen, eine bereits begonnene Reihe fortgeführt oder eine Reihe auf einmal vollendet werden. Aber nur 1 Reihe pro Zug eines Spielers.

Woher nimmt man die Musiker, die man auf den Spielplan legt?

Aus eigener Agentur Aus den oberen Reihen der anderen

Zum einen kann man beliebig viele Musiker aus der eigenen Agentur nehmen, zum anderen beliebig viele aus den oberen Reihen der Mitspieleragenturen. Aber nur aus den oberen Reihen!

Man kann Musiker legen, muß aber nicht Man muß aber mindestens 1 Musiker nachziehen

Will oder kann man keine Musiker legen, kann man auch gleich nachziehen. Die gezogenen Musiker werden auf freie Felder in der Agentur gelegt. Sie können innerhalb der Agentur nicht mehr umgelegt werden. Man kann nicht mehr Musiker nachziehen als man Platz auf seiner Agentur hat. Wird Applaus gezogen, kommt er sofort auf die untere lange Reihe des Spielplans.

Die Agentur

Zahlen zählen nur dann, wenn Musiker übrigbleiben

Sie hat 10 Felder in 2 Reihen. Jedes Feld ist mit einer Zahl versehen. Die Zahl symbolisiert den Wert des Vertrages in Punkten, den man dem Musiker gibt, den man dort hinlegt. Bleiben Musiker nach Spielende in der Agentur zurück, werden dem Besitzer der Agentur so viele Punkte abgezogen, wie die Verträge dieser Musiker wert sind. Wie schon erwähnt, können Musiker in der oberen Reihe von allen Mitspielern genommen werden, Musiker in der unteren Reihe nicht. Sie erhalten sozusagen einen Exklusivvertrag! Es gibt dazu nur eine Ausnahme: Wenn eine Agentur zur Gänze belegt ist, können Musiker auch aus der unteren Reihe genommen werden. Aber nur solange, solange die Agentur wirklich voll ist. Musiker, die von Mitspielern genommen werden, kommen sofort auf den Spielplan und niemals "in die eigene Agentur!"

Untere Reihe exklusiv Obere Reihe für alle

Musiker von Mitspielern sofort aufs Brett

Der Kritiker

Kritiker bei Vollen- den einer Reihe

Jeder, der eine Reihe vollendet (egal, ob auf einmal oder eine bereits begonnene), erhält den Kritiker zu sich.

Die Wertung

50er-, 10er-, 5er-, 1er- Chips

Die Chips zählen in der Reihenfolge ihrer Größe: 50,10, 5 und 1.

**Pro Musiker
1 5er-Chip
Pro Musiker
1 10er-Chip
10er-Chip für
Kritiker**

Gewertet wird:

1. Eine Reihe wird begonnen, fortgesetzt oder eine bereits begonnene Reihe wird vollendet. Pro neu gelegten Musiker erhält man einen 5er-Chip.
2. Eine Reihe wird auf einmal vollendet. Pro Musiker erhält man einen 10er-Chip.
3. Man hat den Kritiker. Zu Beginn seines Zuges erhält man einen 10er-Chip extra.

Spielende und Sieger

Letzter Applaus
gelegt
Keine Musiker
nachgezogen

Das Spiel ist zu Ende, sobald der letzte Applaus gelegt wurde. Es ist ebenfalls zu Ende, sobald ein Mitspieler keine neuen Musiker nachziehen kann. Das passiert dann, wenn man eine volle Agentur hat und nichts legen kann oder will. Jeder zählt seine Chips und zieht die Minuspunkte davon ab.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Einzelspiel. Üblicherweise spielt man auf eine bestimmte Punktezahl hin. Wer als erster 200, 300 oder eine andere Punktezahl erreicht, hat gewonnen.

Allgemeines

Jedem Musiker entspricht ein Instrumentenfeld auf dem Spielplan. Zusätzlich gibt es 10 Maestri. Die Sternchen auf den Musikerkärtchen bezeichnen die Häufigkeit dieser Musiker bzw. ihrer Instrumente. Die Zahl neben jeder Reihe gibt den einfachen Punktgewinn wieder. Legt man die Reihe auf einmal, erhält man die doppelte Anzahl an Punkten. Alle Reihen sind Musikstücke in authentischer Besetzung.

Recht herzlichen Dank für wertvolle Anregungen und viele Testspiele möchten wir der Familie Hornung sagen. Ebenso geht der Dank an Gaby und Peter Neugebauer sowie an Frau Eva Paul, die sich um die authentischen Besetzungen der einzelnen Stücke bemühte.